

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



PLANET'WEB

Règle du jeu

Cartes OPA, Contre OPA : Quand un joueur dispose d'un Portail coté en Bourse, il peut faire l'objet d'une OPA. Des cartes sont distribuées à chaque joueur, à cette fin. Un joueur tente une OPA sur un autre joueur quand c'est à son tour de jouer (dans ce cas, il ne lance pas les dés pour avancer son pion). Il annonce sur quel Portail porte l'attaque et place sa carte OPA sur le Portail visé.

Il lance alors les dés : si c'est un chiffre pair qui sort, l'OPA est gagnée. Il peut alors racheter le Portail coté (Portail, Site Web, Accès haut débit et carte Cotation) pour la somme de 50 000 euros. Si c'est un chiffre impair, l'OPA échoue.

Un joueur peut avoir en sa possession une carte Contre OPA. Si un joueur tente une OPA contre un des ses Portails, il fait valoir cette carte et la place à côté de la carte OPA de son adversaire, sur le Portail visé. Si l'adversaire réussit l'OPA, il peut alors lancer les dés à son tour. S'il obtient un nombre pair, il réussit la Contre OPA et annule l'effet OPA de son adversaire. Par contre, si le nombre affiché est impair, il perd sa tentative pour contrer l'OPA, et le joueur adverse peut lui racheter son Portail au prix de 50 000 euros.

Quand un joueur a tenté une OPA, quel que soit le résultat, il replace la carte utilisée dans le module de rangement avec les autres cartes. S'il utilise une carte qui provient du paquet Bourse, il replace la carte sous les autres cartes Bourse. Il en va de même pour les cartes Contre OPA.

Le gagnant

C'est le joueur qui parvient à acquérir les Portails des autres participants et à prendre le contrôle de la " Toile ". Quand un joueur ne peut plus payer un créancier, il doit revendre ses Portails et ses cartes (Site Web, Accès haut débit et Cotation) à moitié prix, à la Bourse, jusqu'à extinction de sa dette. Lorsqu'il vend ses titres, il ne peut conserver une carte Cotation qui ne sert pas.

Les Portails sont remis sur leur emplacement d'origine et sont de nouveau à vendre. Il en va de même pour les cartes. Si un joueur dispose de cartes OPA ou Contre OPA, il peut les vendre à son créancier au prix de 20 000 euros par carte. Si le créancier n'est pas intéressé, il les vend à la Bourse (10 000 euros par carte). Il les remet dans le module de rangement ou sous le tas de cartes Bourse s'il s'agit de cartes OPA du paquet Bourse.

Si le montant exigé est supérieur à son patrimoine, il doit vendre l'intégralité de son patrimoine Internet et remettre la somme collectée à son créancier. Il retire ensuite son pion du jeu. Ainsi de suite, jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un joueur.

NB : Les joueurs qui veulent faire une partie rapidement peuvent en limiter la durée. Lorsque le temps de jeu est terminé, c'est le joueur qui a le patrimoine le plus important (Portail, cartes et argent) qui l'emporte. L'évaluation des actifs se fait au prix d'achat.

NB : La mise de fonds peut être supérieure à 400 000 euros, ce qui a pour effet de rallonger la durée de la partie.

Contenu

- 1 boîte cartonnée
- 1 plateau de jeu
- 1 paquet de 36 cartes e-News
- 1 paquet de 32 cartes Bourse
- 1 paquet de 18 cartes Cotation
- 1 paquet de 18 cartes Site Web
- 1 paquet de 18 cartes Accès haut débit
- 1 paquet de 30 cartes OPA
- 1 paquet de 12 cartes Contre OPA
- 1 liasse de billets de banque (50 000, 20 000, 10 000 et 5 000 euros)
- 1 module de rangement
- 18 figurines désignant chacune un portail de la net-économie
- 2 dés et 6 pions
- 1 règle du jeu papier

Tracé

Il comporte 39 cases : l'@ de départ, 18 portails, 4 cases Site Web, 4 cases Accès haut débit, 2 cases Silicon Valley, 5 cases Cotation, 3 cases e-News, 2 cases Bourse.

But du jeu

L'objectif est d'acquérir le plus grand nombre de portails et de les coter en Bourse pour obtenir la maîtrise de l'Internet. Le gagnant est celui qui parvient à en prendre le contrôle le premier.

Préparation du jeu

Déplier le plateau de jeu et disposer les figurines Portail sur les étoiles du plateau ainsi que les cartes e-News, Cotation, Bourse, e-Services (Site Web et Accès haut débit) sur les emplacements cartes prévus à cet effet. Chaque joueur positionne son pion sur l'@ de départ. Chacun dispose d'une mise de départ de 400 000 euros, de 5 cartes OPA et de 2 cartes Contre OPA. Les autres billets sont disposés dans le module de rangement et appartiennent à la Bourse. De même, les cartes OPA et Contre OPA non distribuées sont placées dans le module de rangement. Elles ne serviront pas lors de la partie.

Détail de la mise de fonds par joueur

- 4 x 50 000 euros : 200 000 euros
- 4 x 20 000 euros : 80 000 euros
- 8 x 10 000 euros : 80 000 euros
- 8 x 5 000 euros : 40 000 euros
- Total : 400 000 euros**

Principe du jeu

Chaque joueur place son pion sur la case de départ @. Celui qui réalise le plus grand nombre en lançant les 2 dés débute la partie. Il relance les dés et avance son pion sur le tracé d'autant de cases que le nombre obtenu, dans le sens des aiguilles d'une montre (sens des avions sur le plateau). Les joueurs se succèdent également dans le sens des aiguilles d'une montre. Un joueur rejoue tant qu'il fait un double.

Les cases Portail : Elles représentent les e-Compagnies, en fait des sociétés internet. Quand un joueur tombe sur une case Portail, il peut l'acheter pour un prix de 20 000 euros. Il prend alors la figurine correspondante.

Les cases Site Web : Quand un joueur tombe dessus, il peut acheter une carte Site web, au prix de 10 000 euros.

Les cases Accès haut débit : Quand un joueur tombe dessus, il peut acheter une carte Accès haut débit, au prix de 10 000 euros.

Les cases Silicon Valley : Quand un joueur tombe dessus, il peut acheter un Site Web et un Accès haut débit pour 20 000 euros, ou 2 Sites Web ou 2 Accès haut débit, toujours pour 20 000 euros. Il peut, s'il le souhaite, ne prendre que l'une ou l'autre des deux cartes pour 10 000 euros ou aucune carte s'il n'en a pas besoin.

Les cases Cotation : Elles symbolisent l'introduction en Bourse du Portail. Quand un joueur tombe sur cette case, il doit impérativement disposer d'un Portail, d'un Site Web et d'un Accès haut débit pour pouvoir procéder à l'achat de la carte Cotation. Le coût d'une carte Cotation est de 10 000 euros.

Quand un joueur dispose d'un Portail, d'un Site Web, d'un Accès haut débit et d'une carte Cotation, son portail est alors coté en Bourse. Dans le cas où il dispose de plusieurs Portails, il doit annoncer aux autres joueurs quel est le Portail coté. Il regroupe alors la figurine correspondant avec les cartes composant ce Portail (Portail, Accès haut débit, Site Web et carte Cotation) pour prouver à ses adversaires qu'il dispose bien des différentes cartes. Chaque joueur tombant sur ce portail lui doit alors 60 000 euros de royalties.

ATTENTION : Un joueur peut acheter autant de portails, de cartes e-Services (Site Web et Accès haut débit) qu'il le souhaite, à tout moment, dès lors qu'il tombe sur la case correspondante. Mais les Portails sont tous indépendants les uns des autres. Il lui faut donc impérativement disposer d'une carte Site Web, Accès haut débit et Cotation par Portail pour prétendre percevoir des royalties lorsqu'un joueur tombe chez lui. En aucun cas, une carte Site Web, Accès haut débit ou Cotation ne peut servir pour plusieurs portails en même temps.

Les cases e-News : Chaque fois qu'un joueur tombe sur une case e-News, il tire une carte e-News. Il s'agit d'informations concernant les Portails. Cette information

va donner lieu à un gain ou à une perte d'argent du joueur auprès du Portail impliqué par cette information. Plusieurs cas de figures sont possibles :

- Un autre joueur est propriétaire du Portail impliqué par l'information. C'est lui qui perçoit ou s'acquitte de la somme exigée.
- Le joueur est propriétaire du Portail impliqué. Comme il doit se verser à lui-même la somme demandée, l'information devient caduque.
- Aucun joueur n'est propriétaire du Portail. Si le joueur qui a tiré la carte doit de l'argent au Portail, il place la somme sur la case du Portail. Elle sera perçue par le futur acquéreur. Si c'est le Portail qui doit de l'argent au joueur qui a tiré la carte, ce dernier conserve la carte jusqu'à ce qu'un joueur achète le Portail. Il se fait alors payer par l'acquéreur et remet sa carte sous le tas de cartes e-News.

Les cases Bourse : Quand un joueur tombe sur une case Bourse, il tire une carte Bourse. Selon l'information, il va perdre ou gagner de l'argent. S'il en gagne, la Bourse lui verse la somme correspondante. S'il en perd, c'est lui qui en donne à la Bourse. Dans les cartes Bourse figurent également des cartes OPA et Contre OPA. Le joueur conserve les cartes OPA et Contre OPA jusqu'à utilisation. Après, il replace la carte sous les autres cartes Bourse.

Les cartes Libre Circulation : le joueur qui tombe sur une carte de ce type n'a rien à payer pendant le nombre de lancers de dés indiqué sur la carte. Cela est valable quel que soit l'endroit où il tombe (Portail coté, e-News, Bourse).

S'il tombe sur une carte Site Web ou Accès haut débit, il peut l'acquérir gratuitement. De même, s'il tombe sur une carte Cotation et qu'il est en mesure de coter un Portail, il peut l'obtenir gratuitement. S'il tombe sur des cases (Bourse, e-News) où il gagne de l'argent, il encaisse l'argent normalement.

S'il tombe sur la case @, il peut mener l'une des trois actions possibles (OPA, achat de deux actifs non cotés ou achat d'une carte cotation) sans avoir à payer l'adversaire ou la Bourse. Quand il a atteint son dernier tour gratuit, il replace la carte sous les autres cartes Bourse.

La case @ : Quand un joueur tombe sur la case @, trois possibilités s'offrent à lui.

- 1 – Il peut mener une OPA contre un adversaire sans avoir besoin de carte OPA. Le joueur contre lequel il mène cette action ne peut pas faire prévaloir une carte Contre OPA. Si le joueur décide de mener une OPA, il relance alors les dés après avoir annoncé le Portail ciblé. S'il fait un nombre autre qu'un double (2 x 1, 2 x 2... 2 x 6) il réussit son OPA. Il la paie normalement au tarif de 50 000 euros. S'il fait un double, il échoue.
- 2 – Le joueur peut acheter à son prix d'achat deux actifs d'un ou deux adversaires, à l'exception des composantes d'un Portail coté. Cela peut être un site, un Accès haut débit ou un Portail. Il peut se contenter d'un seul actif si bon lui semble ou ne rien acheter du tout.
- 3 – Il peut acheter une carte Cotation à son prix d'achat même s'il ne dispose pas d'un Portail prêt à être coté (Portail + Site + Accès haut débit).